MENSILE - ANNO VII - N. 70

SPECIAL PROGRAM

20 GIOCHI

CBM 64
SPECTRUM 48 K



FAST LOADING "BITURBO"

LA VENDETTA DEL TEMPO

La vendetta è uno dei sentimenti più riprovevoli della nostra epoca ma si può dire che sia stato sempre un moto dell'animo... in voga anche presso i nostri antenati. Ora una software house ce la ripropone sotto forma di videogioco e si tratta di una vendetta digitale che ci farà perdere tanto tempo in attesa di assaporarla completamente. A proposito di tempo: non perdetevi l'incasinatissima ma completa spiegazione di Back to the Future II. È una delle rarissime occasioni in cui potrete capire qualcosa di quel pazzo gioco.

SPECIAL PROGRAM N° 70 - Periodico mensile - Novembre 1990 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafica '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA



CBM 64 LATO A



SPECTRUM LATO B

CBM 64

BARBARIAN

Il protagonista della nostra storia è stato incaricato di mettere in salvo il maggior numero di fate che si trovano attualmente all'Inferno e sulla Terra, portandole naturalmente nel Paradiso. Ma il compito del nostro avventuriero non è così semplice. Sul suo cammino troverà ostacoli e nemici, persino demoni, che dovrà combattere utilizzando le armi che altri uomini meno capaci di lui hanno lasciato un po' ovunque dopo essere periti durante una missione identica alla sua.
Durante il gioco l'avventuriero attraverserà delle fasi premio, nelle quali dovrà raccogliere i doni che le fate, timidamente, lasciano cadere qua e là: ogni due monete raccolte l'eroe acquista una vita supplementare, ma durante questa raccolta bisognerà fare attenzione a non urtare il dispettoso drago. Sempre il drago apparirà in alcune fasi dell'avventura e il nostro amico dovrà accattivarsene i favori non facendo cadere le sue uova. Non dimenticare di prendere nota del codice che appare ogni due livelli di gioco o non ti sarà possibile proseguire.



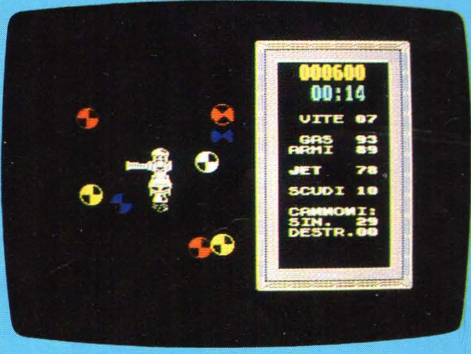
JOYSTICK PORTA 2

O	sinistra
P	destra
Q	salta
A	abbassa
SPAZIO	fuoco
RUN/STOP	pausa
RESTORE	fine gioco

SPECTRUM

VEPOR

"VEPOR", il fantasmagorico game che tra breve inizierete a visionare, è l'evoluzione tecnologica che mai e poi mai il vostro spectrum vi abbia mai offerto.
Il gioco è suddiviso in due parti: nella prima dovrete cercare di colpire, con le armi di cui è dotata la vostra astronave, tutte le navicelle nemiche facendo uso sia del jet che degli scudi che hai a disposizione.
Spingendo il joystick verso il basso e premendo il tasto di fuoco, potrete anche far uso dei cannoni ausiliari che compariranno al lato dell'astronave dandovi un ulteriore potenza di fuoco.
Durante il percorso extra-galattico, potrete raccogliere dei bonus che reintegreranno sia l'energia, sia le armi perdute durante la navigazione.
Nella parte due invece dovrete evitare che le bombe lanciate dai vostri nemici cadano nella parte inferiore dello schermo.
Per fare ciò dovrete spostare una bacinella d'acqua in direzione delle bombe che cadono altrimenti il gioco finirà nella peggior maniera.
Buona fortuna!!



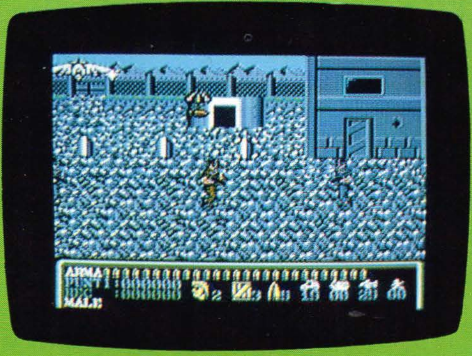
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

CBM 64

HIT RATIO

Hai appena portato a termine una eccezionale missione di cui pochi altri uomini sarebbero stati capaci: hai liberato dei prigionieri che si trovavano ancora in un campo all'interno della giungla. Ma purtroppo l'elicottero giunto per riportarvi a casa non era sufficientemente capace per caricare tutti e tu hai deciso di far partire gli ex-prigionieri, esausti ed incapaci di sbrigarsela nella giungla e di trovare da solo il modo per ritornare nel mondo civile. Dopo un lungo percorso a piedi nella boscaglia e tra sterpaglie sei arrivato in vista di un nuovo campo nemico, dove potrebbe essere possibile rubare un velivolo o una jeep per metterti in salvo. Ma prima che tu possa fare un passo, ecco che vieni scoperto e a questo punto dovrai combattere nuovamente per avere salva la vita. Ricorda che puoi raccogliere le armi che vengono lanciate dagli aerei e che avrai a disposizione un numero limitato di bombe.



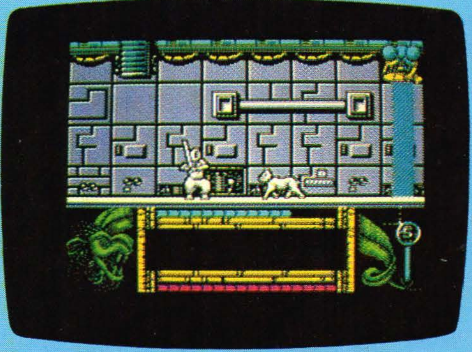
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	bomba

SPECTRUM

MASK FORCE

Nei panni di un temibile Ninja sei stato inviato all'interno di una base nemica dalla quale devi uscirne al più presto.
A fermarti c'è una barriera che può essere superata solo quando hai ucciso un certo numero di nemici.
A missione compiuta passerai allo schermo successivo dove le difficoltà aumentano in maniera vertiginosa. Bisogna essere sicuramente dei tipi in gamba per riuscire a compiere totalmente la missione che vi è stata affidata, quindi, per le prime volte non stupitevi se incontrerete non poche difficoltà, difficoltà che riuscirete sicuramente a superare se vi impegnerete al massimo come solo voi sapete fare.



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

CBM 64

DETONATE

Purtroppo anche la tranquilla cittadina di Silverstone sta conoscendo i suoi momenti di terrore. Una banda di fuorilegge sta imperversando da alcuni giorni terrorizzando chiunque venga con loro in contatto e compiendo razzie di ogni genere. Non solo ma il capo di questa banda di delinquenti il terribile 'Rivoltella' Joe si è anche permesso di inviare una missiva al sindaco della città contenente delle incredibili minacce: la città verrebbe fatta saltare in alto se la cittadinanza non accondiscendesse a pagare un enorme riscatto 'un miliardo di lire in banconote di piccolo taglio'. Ma ecco che il nostro eroe preferito si metterà subito all'opera per salvare la distruzione della città. Usando un nuovo congegno si metterà alla ricerca delle bome per disinnescarle. Attenzione però: gli ordigni sono stati nascosti in numerosi edifici sparsi un po' ovunque e gli uomini della banda sono in agguato.



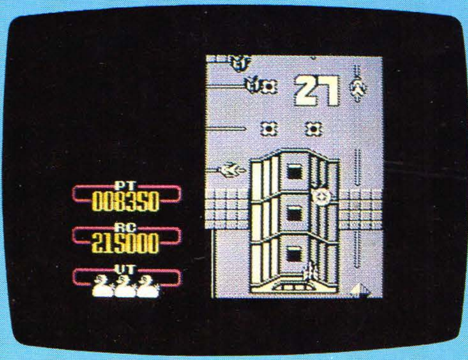
JOYSTICK PORTA 2

Q	fine gioco
SPAZIO	pausa

SPECTRUM

AIR LAND

"AIR LAND" è un classico gioco a scorrimento verticale dove lo scopo principale è sparare su tutto ciò che vi viene incontro e quindi fuggire a gambe levate a bordo dell'astronave di cui disponete. Innanzitutto dovrete annientare le pericolosissime basi missilistiche che sono il cervello di ogni azione bellica nemica. Nel contempo dovrai fare ben attenzione a non rimanere colpito dai razzi che le suddette basi missilistiche ti scagliano contro senza parsimonia. Dovrai quindi operare nel migliore dei modi compiendo dei movimenti che farebbero invidia sia al Barone rosso che al nostro compatriota Francesco Baracca. Quindi mano sulla tastiera dei comandi e occhi fissi sullo schermo: l'avventura comincia!

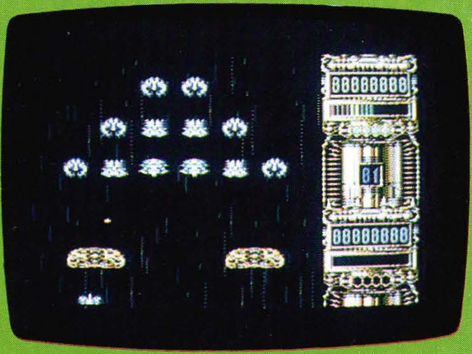


JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

COOL

Un bel gioco che vi fa tornare un po' indietro nel tempo quando 'Space invaders' era il video-game che impazzava nelle sale giochi e quando l'astronave terrestre era da sola a combattere contro gli alieni. Con Cool tornerete a quei tempi ma con delle belle emozionanti modifiche: dallo spazio cadono a tempo indeterminato delle unità energetiche che hanno capacità differenti a seconda del colore. Quelle blu fanno mutare da singolo a doppio il potere di fuoco della tua astronave, quelle verdi ti permettono di avere un doppione di te stesso, che viene colpito al tuo posto, quelle rosse fanno ricrescere gli scudi protettivi, quelle azzurre cambiano il modo di sparo di entrambi i giocatori. Ricorda che terminata la battaglia contro una ondata di alieni, dovrai combattere il grande 'Alieno', cerca quindi di tenere gli scudi il più possibile intatti, perché in quel caso ti saranno veramente indispensabili.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

CBM 64

U.S.A. 1994

Questo gioco del calcio è ambientato negli States, dove tra quattro anni si svolgeranno i prossimi campionati del mondo.
La vista è dall'alto e lo scorrimento è verticale.
La differenza tra questo video game e gli altri che vi sono già stati proposti stà nel momento in cui vi avvicinate alla porta avversaria; a questo punto la visione del campo diventa spettacolare in quanto potrete vedere la realizzazione del gol (almeno si spera) immaginando una telecamera posta per terra dietro la porta che riprende le spalle del portiere e il momento del tiro a rete del calciatore. Starà a voi capire da quale lato andrà a finire il pallone e a questo punto non vi resta che muovere il portiere dalla parte che il vostro intuito vi suggerisce.
Buon divertimento e fatevi onore!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

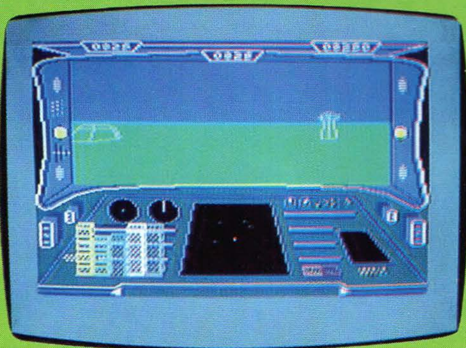
Tasti ridefinibili

SPECTRUM

CBM 64

ZONE

Chi di Voi non ha mai sognato di essere il comandante di una flotta di astronavi del futuro? Con questa incredibile avventura potrete coronare finalmente i vostri sogni. Dopo aver attrezzato la vostra astronave siete pronti a partire alla ricerca dell'ignoto. Sul vostro cammino incontrerete alieni di ogni genere, di ogni razza, cose inspiegabili ed inimmaginabili, ma tutte molto emozionanti. Usate il vostro raggio laser con parsimonia, ma distruggete tutto quanto può sembrarvi ostile, prima che possa distruggere voi. Avvicinatevi e atterrate in varie zone dell'Universo alla ricerca di nuove emozioni e esperienze. Azionate i vostri cristalli di silicio per aumentare o diminuire la velocità della vostra nave e non fateli andare in risonanza o rischieranno di distruggersi. Buon divertimento!



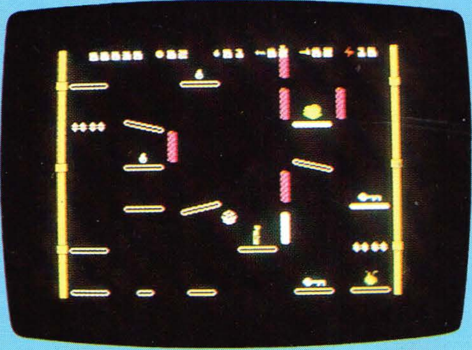
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
F1-F3	alza cristalli
F7	abbassa cristalli

SPECTRUM

PAMP

Questo gioco richiede un alto quoziente d'intelligenza e chi, se non voi affezionati lettori poteva risolverlo per il meglio?
Lo scopo sta nel guidare una pallina lungo lo schermo e dopo aver raccolto tutti gli oggetti avviarsi verso l'uscita. Se occorre potrete distruggere le pareti laterali o spegnere i fuochi che ardono sulle piattaforme in modo da avere la strada più libera. Stai attento però alle riserve di martelli e di acqua che hai ancora a disposizione prima di compiere ogni opera di distruzione, altrimenti, qualora fossi senza questi preziosisssimi oggetti, rimarresti bloccato senza alcuna possibilità di scampo.
Agisci quindi con intelligenza ed astuzia calcolando bene ogni mossa prima di effettuarla, solo così riuscirai a portare a termine questa fantastica ed avvincente avventura.
Buon divertimento a tutti!



JOYSTICK KEMPSTON

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

POWER JET

Siete un esperto pilota di caccia, da numeroso tempo siete entrato a fare parte di un gruppo di velivoli che sorvola una zona ad alto rischio ove hanno sede alcune centrali nucleari, laboratori di ricerca. Stavate compiendo uno dei vostri soliti giri di ricognizione quando all'improvviso qualche cosa di strano accade. Vi sembra di attraversare uno strano tunnel colorato al di là del quale vi trovate in una zona completamente differente senza possibilità di riferimenti. Che cosa potrebbe essere accaduto? Probabilmente uno degli esperimenti ha avuto un esito differente e siete stati sbalzati in un'altra dimensione, chissà se senza possibilità di ritorno. Per il momento non dovrete fare altro che difendevi dalle navi spaziali che incontrate e che dovete purtroppo considerare come ostili. Evitate gli edifici e le barriere difensive e state attenti all'indicatore temporale, se notate che inizia a fluttuare atterrate immediatamente, probabilmente state per tornare nel vostro tempo.

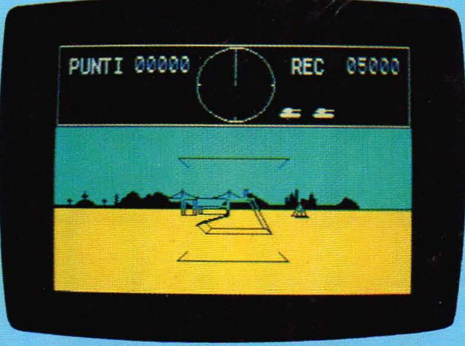


JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	bomba

TARGET ON

Un fantastico combattimento tra carri armati vi attende.
Il vostro unico compito è quello di mirare e centrare il carro armato nemico che si muove lungo un campo in tre dimensioni, il tutto, ovviamente, prima che lui colpisca te. Il radar di cui disponi ti segnalerà la posizione del carro armato nemico che è sfuggito ai tuoi colpi, e starà quindi a te riuscire a rintracciarlo, centrarlo con il mirino e boom, colpirlo e distruggerlo senza pietà. Buona fortuna!!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

CBM 64

PILOT

Sei un pilota della Armata Rossa. Prima di poter entrare a far parte della flotta aerea devi però essere sottoposto al vaglio delle forze militari che valutino il tuo reale livello di preparazione. Ma dal momento che non è chiaramente possibile darti un vero aereo da distruggere se non sarai in grado di superare la prova, anche i russi si sono aggiornati e fanno i loro test davanti al monitor di un computer. Ti viene affidata la cloche di un potente velivolo dotato dei migliori mezzi di difesa e vieni fatto decollare nel bel mezzo di una zona dove sono in corso bombardamenti ed attacchi aerei di ogni genere e da ogni parte. Dovrai fare molta attenzione perché anche se potrai sbagliare per ben quattro volte, non è certo che con un così alto numero di errori tu venga scelto. Buona fortuna amico!



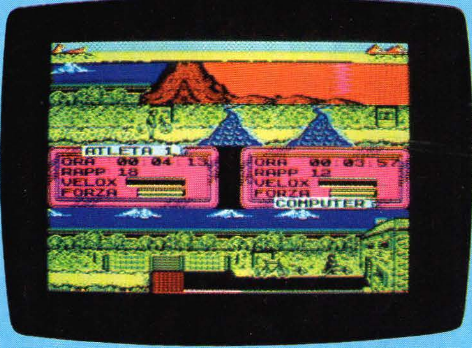
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SPECTRUM

RAMPICHINO

Salite a cavallo della vostra Mountain Bike e destreggiatevi in una gara contro il computer o se preferite contro un vostro amico come diretto avversario.
Il percorso che si presenta è di tipo misto, cioè composto da numerosi saliscendi, cunette ecc. e a seconda della pendenza che dovrete affrontare, userete un determinato rapporto di marcia, altrimenti non riuscirete nell'intento.
Se il terreno è troppo sconnesso vi conviene prendere in spalla la vostra bicicletta e proseguire a piedi fino a quando il percorso tornerà "quasi normale".
Buona fortuna e... buon divertimento!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q alto
A basso
O sinistra
P destra
M fuoco

CBM 64

WHAT PLACE

In questa avventura farai la parte di uno scienziato appassionato di viaggi nel tempo e nello spazio, che mentre stava lavorando ad una nuova invenzione, attaccato da alcuni terroristi viene riportato nel passato. Da qui il nostro scienziato, prigioniero dell'era preistorica, dovrà accelerare l'evoluzione della storia per ritornare ai nostri giorni. Dovrà infatti raffreddare, scaldare il pianeta, trovare il petrolio, inventare la ruota, e soprattutto proteggere l'ambiente e i precursori dell'uomo tenendoli caldi e impedendo loro di compiere errori nelle ere precedenti che potrebbero avere terribili ripercussioni su quelle successive e sul tuo futuro. Infatti gli avvenimenti di un'epoca si evolvono in base a quelli dell'era precedente, e di conseguenza influenzando a tuo piacimento il comportamento in una determinata era ti porterà ad avere delle conseguenze diverse e a te più congeniali in quella successiva. Come unica arma possiederai un generatore di scariche elettriche, che dovrai però far ricaricare; potrai muoverti nel tempo usando un numero limitato di capsule riutilizzabili con le quali trasportare anche gli oggetti che ti sono vicini. Non sembra semplice riportare la normalità, ma dovrai mettercela tutta.



JOYSTICK PORTA 2

Q	su
A	giù
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco
F1-2-3-4	capsula
1-5	teletrasporto
RUN/STOP	pausa
Q	in pausa fine gioco

SPECTRUM

COCCOLINO

Nei panni di un ambiguo personaggio dovrete girare per le varie stanze di una casa e raccogliere delle ossa sparse qua e là senza toccare coloro che alloggiano nelle varie stanze i quali potrebbero seriamente arrabbiarsi.
Cerca di perlustrare bene ogni angolo, ogni piccolo settore della casa in quanto le ossa si trovano ovunque e lasciarne indietro soltanto una vorrebbe dire non riuscire a passare allo schermo successivo dove le difficoltà e i pericoli crescono sempre di più. Buona fortuna!



JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

CBM 64

MAMY



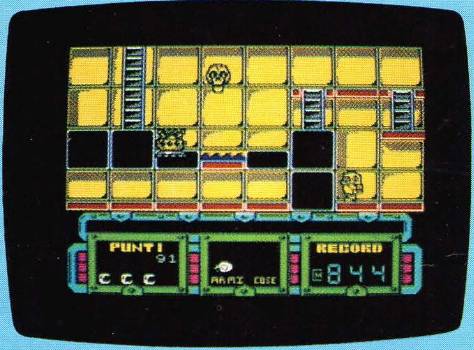
Sei un appassionato di arti marziali e hai perciò fatto richiesta per essere ammesso al corso di allievi ufficiali dell'Accademia di Eton. Non è una cosa molto semplice, bisogna essere molto praparati nelle materie scientifiche ed avere molta attitudine fisica. Ma finalmente, dopo essere stato sottoposto a numerose prove, ti hanno accettato e la tua iscrizione è stata presa in considerazione. Se da una parte dovrai continuare i tuoi studi, ecco che la tua preparazione atletica dovrà essere specializzata al massimo, dovrai diventare bravissimo nella corsa, nel nuoto, nel tiro al bersaglio, nel sollevamento pesi, fino a poter partecipare a delle vere e proprie riproduzioni di assalti di guerra. Il tutto inframmezzato da strenuanti allenamenti di sparo. Ma se sei un vero appassionato ce la metterai veramente tutta per arrivare fino in fondo e guadagnarti i tuoi bei gradi.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

SPECTRUM

DEAD END



Il gioco è ambientato nel futuro.
Per chi ha visto il film "Ritorno al futuro" può immaginare di cosa sto parlando: un gioco dove un individuo "sparato" nel futuro da una macchina del tempo deve riuscire a ritrovare la strada per il ritorno attraversando quella barriera invisibile relativa allo spazio-tempo che lo tiene segregato in un mondo a lui ostile.
Guidate l'omino per le scale che compongono lo schema di gioco stando ben attenti ai molti alieni che cercano in tutti i modi di annientare una forma di vita (la vostra) così inusuale e straordinaria per loro. Certo, non hanno uno spirito votato alla conoscenza di forme di vita (seppur primordiali rispetto alla loro) ma questo non basta a biasimare il loro accanimento contro il povero ed indifeso essere umano.
Starà a voi riuscire a guidarlo verso la salvezza, verso quel mondo a cui appartiene. Buona fortuna!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
M	fuoco

AXE JUSTICE

Una votla la terra di Dragonlance era abitata da animaletti di ogni genere, la flora vi cresceva rigogliosa e gli esseri umani vi vivevano in letizia. Purtroppo un giorno funesto per questa terra arrivò, calarono ovunque le tenebre e sembrava impossibile che la gioia e la serenità potessero ritornare in quel luogo. Il Demon Lord si era impadronito della legge e tiranneggiava ovunque, rapendo belle fanciulle da sacrificare per i suoi scopi, facendosi pagare enormi tributi per mantenere i suoi esperimenti. Ma una antica leggenda stabiliva che l'ascia della giustizia, manovrata da un essere giusto e coraggioso potesse nel futuro servire ancora per ristabilire l'ordine. Il nostro amico, apprendista mago, dovrà vedersela con i guardiani del Demon Lord per ripristinare l'ordine perduto. Non sarà facile ma usando abilmente i pochi poteri magici che possiede sarà un po' aiutato.



JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
JOYSTICK GIÙ	scelta magie

CBM 64

MISFORTUNE

E sì le mogli hanno sempre ragione e l'unica cosa che bisogna fare in questo caso è obbedirle!
Vi trovate in una casa a 3 piani e il vostro compito è quello di prendere cinque polli e portarli a vostra moglie che si trova in soffitta pronta per cucinarli. Per acchiappare i polli potrai salire anche sui mobili ma stai ben attento alle uova che il malcapitato bipede farà cadere.
Tieni presente che con il passare del tempo ci saranno sempre più animali che tenteranno di impedirti di adempire alla tua missione. Cosa pensi che ti possa capitare se non porti i cinque polli a tua moglie?! Provaci e lo scoprirai da solo!



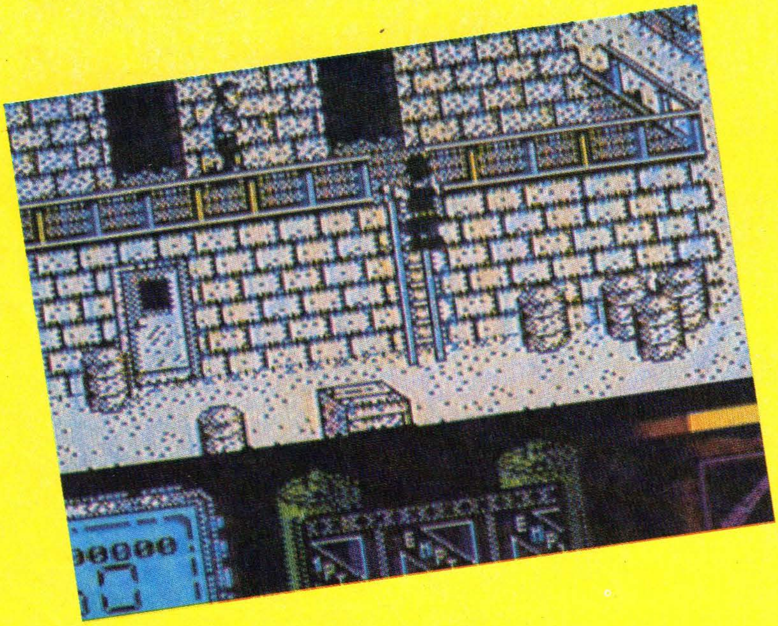
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

Tasti ridefinibili

SPECTRUM

VENDE

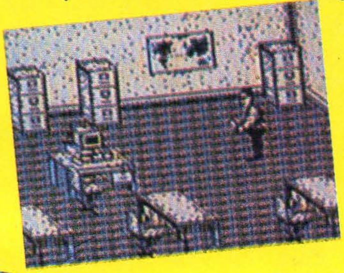
Vendetta è la parola italiana usata per questo gioco inglesissimo. È proprio un giuramento di vendetta, esattamente come avresti voglia di fare contro qualcuno che ha versato un vasetto di yogurt nel tuo computer.
Nel caso della System 3, si tratta di un delizioso beat'em up a 3 D nel quale assumi il ruolo di un giovane fresco dei campi di sterminio di Saigon, e la tua vendetta è diretta contro ad un gruppo terroristico che ha rapito tuo fratello per poter ottenere da lui la ricetta segreta di un irresistibile gusto di yogurt, o qualcosa di simile.
Dopo la guerra sei ritornato allo stato civile con quello che il manuale definisce ''una bella presa in giro'' ed ora sei caduto nel fango, con tutto quel che possiedi raccolto in un sacchetto di plastica e senza sapere da dove arriverà il tuo prossimo yogurt.
Così, per salvare tuo fratello e recuperare il tuo amor proprio, armato solo dei tuoi pugni e di un cartone di yogurt ti proponi di distruggere quei cattivi ragazzi.

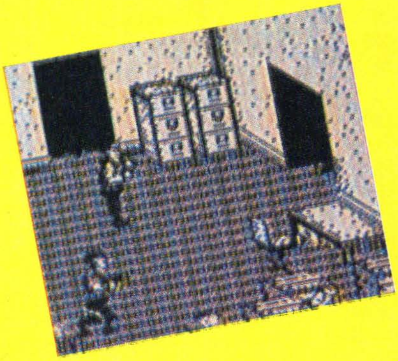


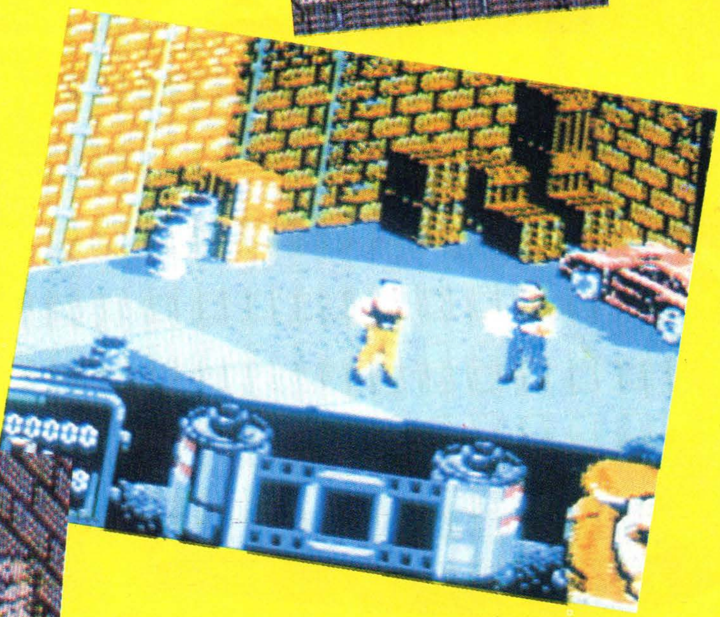


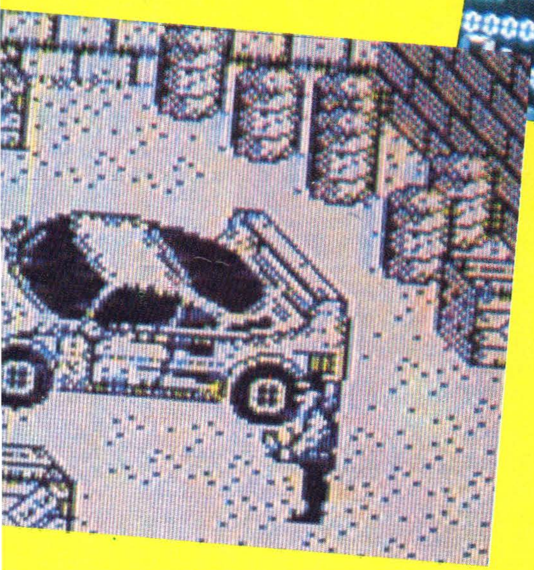
TTA

Se ti era piaciuto **The Last Ninja**, e vorrei sapere chi non l'ha apprezzato, ti piacerà anche **Vendetta**. Il concetto di base è lo stesso: una serie di sfondi a 3 D attraverso i quali il tuo personaggio può muoversi liberamente, cercando oggetti utili, lottando contro ai cattivi e risolvendo problemi che ti permettono di avanzare verso i livelli successivi. Difficilmente i grafici potrebbero essere più dettagliati e precisi, il sistema di controllo è limpido (una finestra ti mostra l'arma che stai usando in quel momento, un'altra gli oggetti

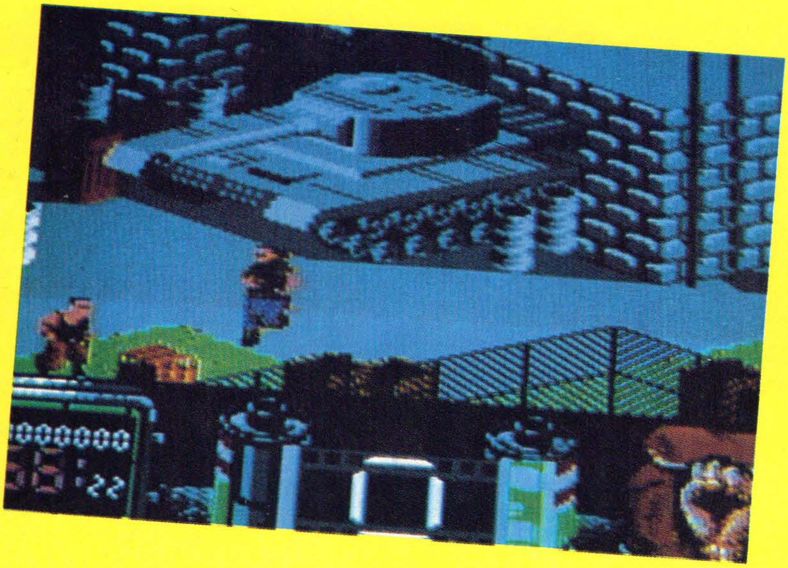


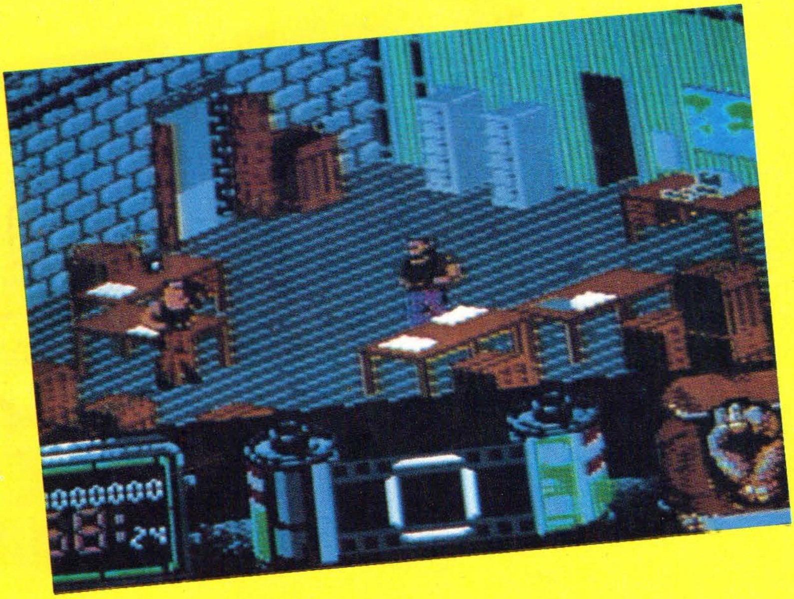






che hai raccolto), e c'è un temporizzatore che scandisce i secondi che mancano all'esecuzione di tuo fratello.
All'inizio ti trovi in una zona portuale e esamini i magazzini abbandonati dove i terroristi hanno tenuto gli ostaggi; quando passi attraverso le porte e sali le scale, lo sfondo si sposta in modo molto regolare verso il nuovo scenario. Puoi liberarti dei nemici con il tuo coltello, oppure cercare armi più mortali, attrezzi, dischi del computer e macchinari va-





ri che, senza costarti troppo, ti saranno poi necessari per progredire fino allo stadio successivo.
Alla fine del primo livello trovi una Ferrari F40, e se sei in grado di capire come si fa a metterla in moto, entri nel passaggio successivo, che è in definitiva una gara automobilistica. Per essere onesto, avrei anche fatto a meno di questa parte — è molto simile a tutti gli altri giochi di gare automobilistiche che abbiamo visto a partire dall'anno Zero — ma è realizzata bene.
In conclusione **Vendetta** è carino e si gioca bene, anche se non ha lo stesso impatto di **Last Ninja**. È in ogni caso abbastanza duro da interessare anche i più abili.
E incidentalmente, non eccitatevi troppo per l'offerta di un orologio Vendetta gratuito che viene annunciata sulla confezione: l'offerta scadeva il 31 maggio 1990. Buona fortuna, quindi!

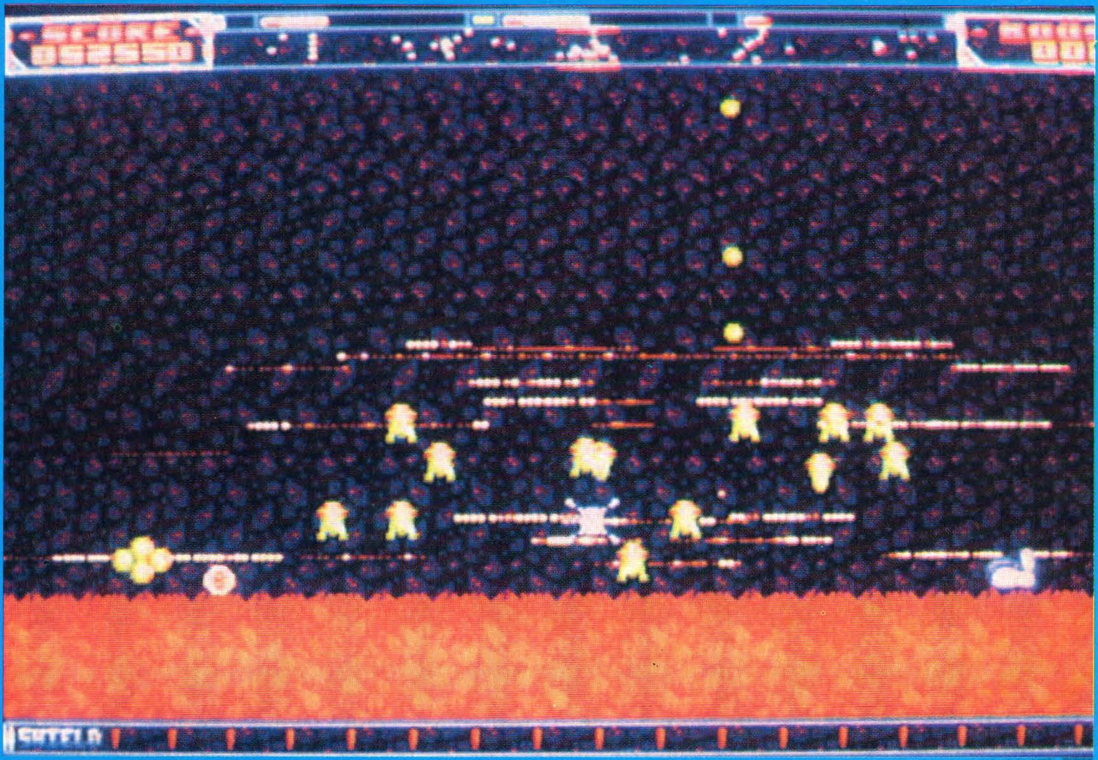
●

ANARCHY



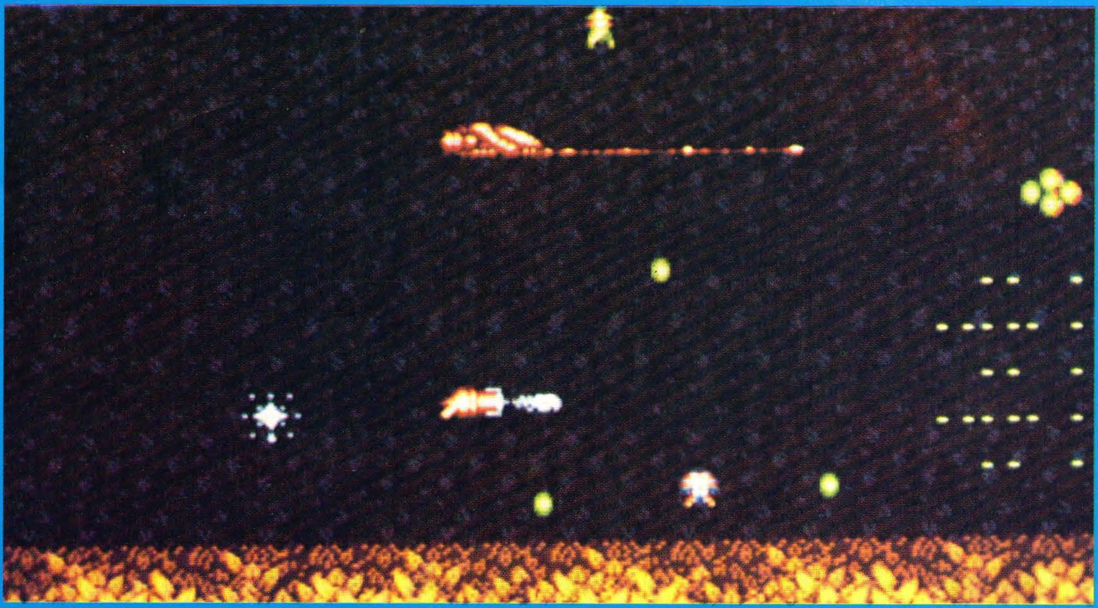
Chi si ricorda di **Defender**? Volare sopra ad un paesaggio in scorrimento orizzontale, far saltare in aria gli alieni e proteggere gli esseri umani? Ah, la nostalgia non è quella che era una volta...
La questione è che questa volta il problema non sono gli alieni. Si tratta di anarchia. Il disordine e il caos hanno preso il sopravvento e tocca a te mettere un punto fermo a tutto ciò. Iniziando con un piccolo ma efficace laser, devi volare in giro e farli saltare fuori dai cieli!

Gli anarchici hanno assunto forme diverse come Darters (che sibilano in giro per lo schermo), Bouncers, Clusters e Blisters. Ognuno di essi esegue un diverso compito nefasto e fanno tutto il possibile per prenderti dentro. Il contatto con un anarchico o con un missile ha come risultato di far diminuire il tuo scudo di energia. Quando lo scudo è scomparso, è la tua fine.
Collezionando oggetti e monete lasciati indietro dai creatori di problemi recentemente estinti, puoi costruirti un armamento veramente formidabile, che contiene delizie co-



me i devastatori (bombe intelligenti), cannoni potentissimi e "nackem power", che ti permettono di far funzionare ogni arma. Il problema è che questi ultimi durano solo per un periodo di tempo limitato, per cui ti conviene utilizzarli con attenzione.

Il personale di questo mondo caotico è fuggito in scatole e tu devi riuscire ad eliminare tutti gli anarchici del livello prima che le scatole vengano distrutte. Se tutte le scatole vengono distrutte, vieni lanciato nell'iperspazio ed è veramente grave.




QUESTO MESE
IN EDICOLA
IL NUOVO NUMERO DI
CBM 64
HIT PARADE
30
GIOCHI
FAST LOADING
"BITURBO"
1 - GLI ANTENATI
2 - PONZIE
3 - ROCKMAN
4 - BUMP
5 - SPADA NERA
6 - SAVANA
7 - JUMPER
8 - PERLE
9 - LO GNOMO
10 - MATRASS
11 - IDOLO D'ORO
12 - POMPELMO
13 - FREDDY
14 - SUPER CANNON
15 - IL PRESTINAIO
16 - AFRICA NERA
17 - LE 7 PROVE
18 - ATTACCO UFO
19 - BOBO
20 - I MISTERI DELLA GIUNGLA
21 - LAST CAVERNS
22 - NIGHT MISSION
23 - FORMULA 1
24 - GIROSCOPIO
25 - AIR FIGHTER
26 - ESPLORATORE
27 - GUN
28 - OMBRA NERA
29 - ESSE TEAM 2
30 - KUNG FU


BACK TO THE FUTURE PART II ™



Back to the Future II, eh? Non possiamo lasciarcelo sfuggire, vero? Bella roba, eh? Posso garantirti che non è una cosa semplice da fare — soprattutto con un film complicato come il numero 2 di Back to the Future. Vedi, il film saltella attraverso il tempo e lo spazio in un modo tale che era difficile venirne fuori creando una sequenza che lo rappresentasse. C'era solo una cosa da fare, l'approccio del genere "prendiamo tante diverse sezioni del film e appiccichiamole insieme in un grosso gioco (a caricamento multiplo)".

Dietro a questo gioco c'è una trama gigantesca, ed è una cosa importante se vuoi sapere cosa stai facendo (e perché), ma un po' noiosa (e impossibile da spiegare) se non ti interessa sapere. Quindi non ti scoccerò, se vuoi capire qualcosa guardati il film.

Basta dire che il tutto coinvolge te (nei panni di Marty McFly) e il tuo compagno, il Doc che ti fa saltare avanti e indietro nel tempo, e devi cercare di riordinare l'immensa confusione che i tuoi antenati che viaggiavano nel tempo hanno involontariamente provocato nella vita dei tuoi genitori e dei loro compagni (nel passato) e dei tuoi figli (e i loro compagni) nel futuro.

Ma cosa succede? Innanzitutto c'è un piccolo grafico animato molto carino della De Lorean che vola ronzando per lo schermo, e poi siamo già dentro alla prima sequenza del gioco, l'inseguimento degli skate board volanti. Lo schermo scorre in modo carino e regolare (ma non molto veloce), da sinistra a destra (e a volte anche diagonalmente) mentre tu cerchi di bombardare dal tuo ponte futuristico, schivandoli, Griff il bullo e la sua banda e cerchi di sbatterli giù dai loro skate board. Non voglio descriverti nient'altro, basta dire che il gioco è molto regolare ed ha una bellissima breve sequenza animata nel momento in cui, alla fine, Griff e la sua cricca vanno a sbattere contro la Tower Hall.

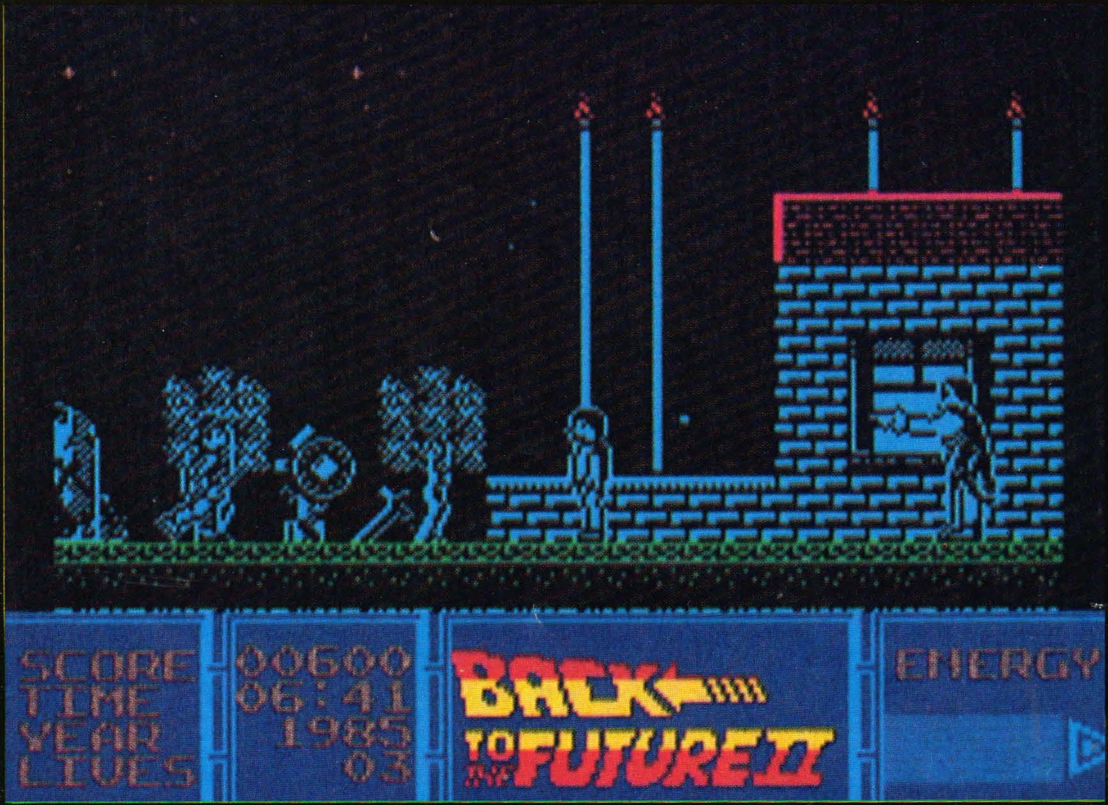
Il livello due è una specie di round di bonus. Jennifer (la tua ragazza) è svenuta ed è stata ritrovata dalla polizia e riportata a casa sua. C'è solo un problema, lei è già lì. (Confuso? lo sarai di sicuro). Devi fermare Jennifer in modo che non incontri se stessa nel futuro e nemmeno una delle altre tre persone che vivono con lei, altrimenti provocherai un macello più grande di quello che già c'è.

Hai una veduta a volo d'uccello di quello che succede in questo livello, con Jennifer e gli altri occupanti che vagano casualmente spostandosi nella casa. Il tuo compito è quello di guidare fuori la vecchia Jennifer senza farle incontrare nessuno degli altri personaggi (se succede fallisci), semplicemente aprendo e chiudendo le porte in modo da spingere ognuno dove vuoi che rimanga. Tutto si risolve come un semplice piccolo puzzle, bei colori e breve interruzione carina fra un livello e l'altro.

Accidenti. È già il terzo livello e Marty e il Doc ▶

pensano di aver riordinato tutto, per cui ritornano al buon vecchio 1985. Ed ecco che arriva il momento migliore, hai le orecchie ben aperte? Mentre Marty era impegnato a salvare Jennifer, Biff (il rivale del padre di Marty e nonno di Griff) ha "preso in prestito" il De Lorean che viaggia nel tempo per portare fino a lui, dal 2015 al 1955, un almanacco (una specie di diario che contiene un mare di cose interessanti): questa operazione gli permetterà di "predire" il futuro e diventare enormemente ricco in quanto è in grado di dire cosa sta per succedere.
Intelligente, eh? Così, quando Marty arriva nel 1985 trova tutto molto diverso. Per esempio: non vive più nella stessa casa, Biff detta legge in città, è sposato con la mamma di Marty e tutti gli altri sono veramente orribili. Marty deve riuscire a prendere l'almanacco a Biff (in modo che non sia più in grado di vedere nel futuro) prendendo di mira tutti quelli che vede e, se necessario, anche lo stesso Biff. Sì, è un beat'em up. Puoi dar calci e pugni alle cose che scorrono da sinistra a destra e prendere bastoni e altre cose per aiutarti a cercare di disarmare i cattivi (anche se non puoi usare le loro armi). Ho avuto l'impressione che mancassero un po' di movimenti di combattimento (apparentemente perché Marty non è il tipo di persona lottatrice) ed è tutto un po' duro, ma direi che è abbastanza colorato.
Ancora una parte di trame (che spavento!) e questa parte crea ancora più confusione di quella precedente. Marty decide che non può più sopportare quella situazione e ritiene che sia arrivato il momento di morire buttandosi dal tetto della casa da gioco di Biff. Fortunatamente il Doc si arrampica al momento giusto nella macchina che viaggia nel tempo, si lancia in alto e Marty finisce la sua caduta al suo interno. (Che tipo fortunato). In definitiva essi decidono che la cosa più furba da fare è di tornare indietro nel 1955 per impedire a Biff di procurarsi l'almanacco, così (si spera) ogni cosa tornerà alla normalità. Alla fine si ritrovano tutti nella "Enchantment Under The See Ball", dove Marty osserva se stesso suonare la chitarra per far tornare insieme i suoi genitori (una scena del primo film).
E adesso (hurrah!) arriva una delle parti che preferisco in questo gioco. Ti ricordi di quei giochini nei quali dovevi muovere dei quadratini per formare delle figure? Ore di divertimento. Ed è proprio quello che troviamo a

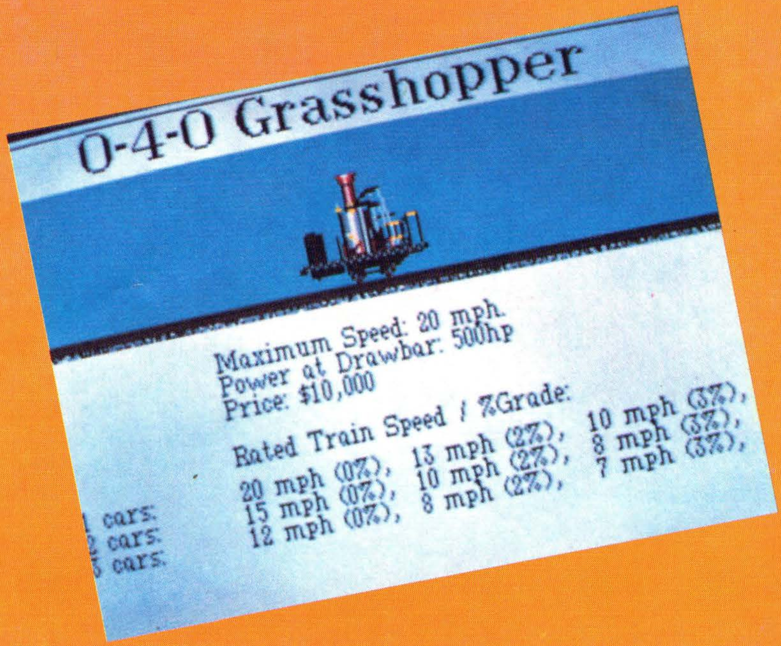




questo punto. Devi rimettere insieme la figura dell'orchestra che suona sul palcoscenico. Il tutto è animato, per cui preparati a venir confuso ancora di più (se ciò è possibile), mentre nel sottofondo suona una versione digitalizzata di Johnny B. Goode. È proprio divertente, divertente, divertente in tutti i sensi. Finita questa parte di bonus, un altro inseguimento sospeso nello spazio, che è molto simile al primo, anche se tutto sembra un po' diverso in quanto questa volta siamo nel 1955. Se riesci ad arrivare alla fine del livello puoi goderti la meravigliosa scena di Biff che viene sommerso da una immensa quantità di sterco di cavallo.
E questo è il gioco (almeno in teoria). Ma cosa devo ancora aggiungere? Beh, innanzitutto che è a caricamento multiplo (sei nel 48 e tre nel 128). No, no, calmati. Insomma, cos'altro avrebbero potuto fare? Se avessero ritagliato ogni livello in modo da farli entrare tutti in un unico caricamento sarebbe stato sicuramente una vera schifezza. E anche se avessero concentrato la maggior parte del gioco nel livello sospeso nello spazio, tutti se ne sarebbero lamentati. Non lamentiamoci quindi troppo, eh? (anche se devo ammettere che è estremamente noioso aspettare ore ogni volta che deve essere caricato un livello).
Per quanto riguarda il gioco propriamente detto, è molto divertente e abbastanza variato e mi piace il modo in cui il tutto è stato messo insieme. È tuttavia un po' un peccato che non sia possibile allenarsi singolarmente in ogni livello, anche perché alcuni di noi non riusciranno mai ad arrivare agli ultimi e saranno quindi costretti ad annoiarsi per un po' a morte con il primo livello sospeso nello spazio. Ma non è grave, anche così mi piace molto: è giocabile, è divertente, è coinvolgente.
Cos'altro c'è ancora da dire? Se questo è il genere che preferisci e se ti piace il film, non sbaglierai sicuramente a sceglierlo. (Ma indipendentemente da quello che decidi, non credere che siano le ultime notizie che senti a proposito di **Back to the Future**.
C'è la videocassetta e deve arrivare ancora la puntata finale del film, e il gioco del terzo film, come viene gentilmente ricordato alla fine del gioco.

Carlo Barigazzi

RAIL ROAD TYCOON



Se avete nostalgia dell'epoca delle vaporiere, ecco per voi **Railroad Tycoon**, che vi assegna la parte dell'ambizioso imprenditore con un milione di dollari da investire. Il vostro obiettivo è di investire giudiziosamente in una ferrovia e fare un mucchio di soldi. A questo scopo, i vostri treni dovranno portare petrolio e carbone alle fabbriche in cui sono richiesti, e portare lettere e persone da una città all'altra.

Potete scegliere tra quattro diversi territori, l'Inghilterra, il West, l'America atlantica e l'Europa, ma in ogni caso dovrete affrontare la concorrenza. Grazie ai menù a saracinesca potrete organizzare le vostre finanze, consultarvi col vostro agente di borsa, costruire treni, usare segnali e creare i percorsi più lucrosi. Se volete guadagnare qualcosa di extra, potete anche aprire fabbriche oppure ristoranti e uffici postali nelle vostre stazioni.

Alla fine di ogni anno viene tracciato un bilancio: se i vostri investitori sono soddisfatti, potrete continuare... se no, potrete solo tornare a giocare col trenino!


Charlotte
$ 859,0
Oct 1833


$ 622,00
Feb 1835

AMSTRAD all'attacco

La Amstrad ha presentato tre nuovi prodotti di concezione altamente innovativa, destinati sicuramente a rivoluzionare le attuali posizioni del mercato europeo dell'home computer: Amstrad GX4000, Amstrad 464 Plus e Amstrad 6128 Plus.
Amstrad è entrata nel mercato "home" nell'aprile '84 con il CPC 464; da quella data ha venduto 2.500.000 di CPC, conquistando una quota significativa di mercato in tutti i più importanti paesi europei. Un mercato che tuttavia è cambiato radicalmente negli ultimi anni, sviluppandosi in tre sottomercati: consolle per videogiochi, computer entry-level, macchine a 16 bit nella fascia di prezzo più alta.
La nuova gamma Amstrad Plus rappresenta un vero attacco multiplo a tutto il mercato europeo dei computer/videogiochi. Il progetto e le caratteristiche delle tre nuove macchine sono il risultato di una strategia accurata che è stata finalizzata consultando le principali software house del settore videogame (ed è la prima volta che un produttore di hardware lo fa).
In più, Amstrad non ha trascurato un altro fatto importante: l'enorme "schiera" di fedelissimi del CPC, consumatori che negli ultimi sei anni hanno investito tantissimo in software. Il progetto delle nuove macchine ha tenuto conto di tutti i programmi già in circolazione, salvaguardando l'investimento dei clienti Amstrad e mettendo, nello stesso momento, a loro disposizione l'ultima fantastica generazione di videogames su cartuccia ROM.
Ecco perché le nuove macchine incorporano alloggiamenti "dedicati" ai diversi tipi di cartucce.
Con il 464 Plus e il 6128 Plus si possono cioè continuare ad usare i giochi che già si possiedono oppure entrare alla grande nel "nuovo mondo" dei videogames con cartuccia ROM. Chi invece non desidera altro che le cartucce ROM è accontentato. C'è la nuova consolle GX4000!

AMSTRAD GX4000

La consolle per videogiochi si indirizza al settore più nuovo e dalla crescita più rapida, il mercato delle consolle per videogiochi, attualmente dominato da Sega e Nintendo. Include un adattatore di rete, due unità di comando (paddle) e una cartuccia ROM gratuita con il videogame "Burnin' Rubber". Il GX4000 sarà supportato dalle più importanti software house europee e ciascuna fornirà giochi in cartuccia per questa macchina.

TRE "MOSTRI" IN PILLOLE

	GX 4000	464 Plus	6128 Plus
Processore	Z80A	Z80A	Z80A
Memoria	64 K	64 K	128 K
Configurazione	Cartuccia ROM	Cassetta e cartuccia ROM	Disco da 3" e cartuccia ROM
Colori	32 da 4096	32 da 4096	32 da 4096
Sprite	16	16	16
Audio	Stereo ASG	Stereo ASG	Stereo ASG
Porte Joystick digitale analogico	 X 2 X 1	 X 2 X 1	 X 2 X 1
Uscita video	Modulatore incorporato RGB Sync Composito (solo versioni RU, Sp, It) Presa Peritel/Scart	RGB Sync Composito	RGB Sync Composito
Monitor	Monocromatico b/n da 12" Colore da 14"	Monocromatico b/n da 12" Colore da 14"	Monocromatico b/n da 12" Colore da 14"



AMSTRAD 464 PLUS

Ha il vantaggio di essere un vero computer con lettore di cassette incorporato e consolle per videogiochi. È già fornito completo di una unità di comando paddle e di una cartuccia ROM con "Burnin' Rubber", oltre al BASIC e al monitor (a scelta monocromatico (bianco) da 12" o a colori da 14").



AMSTRAD 6128 PLUS

È indirizzato invece alla fascia superiore del mercato che attualmente è occupata da macchine come l'Amiga 500.
Il 6128 Plus verrà commercializzato nel Regno Unito a 329 sterline (con monitor monocromatico) e 429 (con monitor a colori). Oltre a offrire tutti i vantaggi del GX4000 e del 464 Plus, dispone di una unità a disco incorporata da 3" ed è concepita per competere sul piano delle prestazioni con le più potenti macchine a 16 bit, a un costo però nettamente più attraente.



VENDO COMPRO CERCO TROVO

LA DIREZIONE NON È RESPONSABILE DEL CONTENUTO DEGLI ANNUNCI PUBBLICATI COME SERVIZIO GRATUITO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla qantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori di altre marche.
Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Vendo a L. 3.000 l'uno i seguenti giochi: Tom & Jerry 2, Indy and the Last Crusader, Snake, Toobin, Tusker, Fallen Angel, Batman the movie, Continental Circus, Retrograde, Double Dragon 2, Ghouls'm Ghost, Turbo Out Run, Power Drift, Super Wonderboy, Passing Shot, Citadel, Denaris, Dragon Ninja, Grand Prix Circuit, Kick off, Microprose Soccer, Licenze to kill, Stormlord, Super Scramble Simulator, Red Heat, Silkworm, Armalyte, Bangkok Knight. Ordine minimo 5 giochi.
Francesco Vinelli - Piazza Europa 112 - 71013 S. Giovanni Rotondo - Tel. 0882/411934.

● Vendo cassetta con 15 giochi a L. 15.000 tutto compreso, oppure cassetta con Int. 30 Tennis e X-Out a L. 11.000, oppure cassetta con Ghosts'n' Goblins I-II L. 10.000, oppure cassetta con 3 tipi di Calcio a L. 10.000, oppure, oppure, comprate e basta.
Scalzi Ivan - Via Al Crotto 12 - 22057 Olginate (Como).

● Compro giochi su cassetta per CBM 64 a L. 2.000 l'uno: Bubble Bobble, Tetris, Super Mario Bros, The Last Ninja, Winter Games, Iznogoud, Impossible Mission 2, Blood Valley. Telefonare la sera dalle 19 alle 21.
Ginella Matteo - Via Nuova 4 - Caltignaga (NO) 28010 - Tel. 0321/52429.

● Vendo per Commodore 64, cassette in confezione originale: Myth, Rainbow Island, Hammerfist, Op. Thunderbolt, Turrican, Flimbo's Quest, Vendetta, Ninja Spirit, Shadow Warriors, Altered Beast, Batman, Untouchables, Double Dragon 2, Shinobi, Cabal, Retrograde, Heros of the Lance, Capitan Blood, World Cup 90, The Champ, Dragon Ninja, Ghoul's Goblins, Black Tiger, Robocup, Rastan, Bushido, da L. 2.000 a 8.000. Dispongo di molte altre cassette. Vendo registratore con doppiatore a L. 20.000. Telefonare dopo le 19.
Giuseppe Sciarrotta - Via Cancherini 135 - 51039 Quarrata (PT) - Tel. 0573/750135.

● Cerco programma per caricare su CBM 64 i giochi per Spectrum a L. 20.000, inoltre cambio e vendo a L. 2.000 giochi per CBM 64 come: Vigilante, International Karaté, Commando, Dragons Lair, Kung Fu, Ninja, Grand Prix, BMX, Biliardo, Sci, Conal e tanti altri.
Baldassini Roberto - Via Borghetto 33 - 54035 Fosoinovo (MS) - Tel. 671539.

● Compro giochi per C64 come: Wonderboy 1, World Cup 90, Mario Bros 1-2, The real Ghostbusters (solo cassetta). Sono disposto a pagare L. 1.500 per ogni gioco.
Savaris Sabino - Via Stelvio 31 - 23020 Montagna Vm/A - Tel. 0342/210318.

● Cerco disperatamente la cassetta che può trasformare il C64 in Spectrum 48K. Prezzo da concordare. Telefonare ore pasti.
Wladi Zancato - Via Argine Dx L.T. 67 - 30034 Mira (VE) - Tel. 421800.

● Salve amici, un'offerta per voi, irripetibile, vendo infatti joystick in ottime condizioni della Quick Shut II a sole L. 15.000.
Fabio Testa - Via Consolazione - 95022 Aci Catena (CT) - Tel. 095/802423.

● Vendo a prezzi eccezionali i migliori giochi per CBM64 come: Double Dragon's I-II, Ikari Warrior, Microprose Soccer, Kick Off, Dragons Lair 2, Space Pilot 2, Passing Shot, Golf 3D II, Dragon Ninja, Zombi, Olimpiadi. Compro anche per un massimo di L. 5.000 cad.: Robocop, Strip Poker. Telefonare ore pasti. Solo per tutta Emilia Romagna. Spese postali escluse. L. 800 per la lista.
Menna Gianluca - Via Scaletta 11 - 47100 Villagrappa (FO) - Tel. 0543/753098.

● Vendo ZX Spectrum Plus 128K, cavi elettrici, alimentatore, registratore, 166 giochi più belli dello Spectrum, libretti di istruzione in italiano e in inglese, il tutto a L. 300.000. Offerta strepitosa. Affrettatevi ragazzi a telefonare o a scrivermi presto, prima che esaurisca tutto.
Tagliamonte Cristiano - Via F. Masci 86/G - 66100 Chieti - Tel. 347826.

● Compro a qualunque prezzo (anche più di L. 200.000) il gioco "Calcio Mundial" per CBM 64. È una versione della Coppa del Mondo con primo tempo giocato dal computer e il secondo giocato con colpi di testa e tiri in porta. Telefonare a qualunque ora.
Gianni Gotro - Via Cittadella 3B - 12020 Cuneo - Tel. 0171/612046.

● Sin-Club, il meglio del software per Spectrum 48-128K, oltre 3.000 programmi originali, inglesi e spagnoli. Massima serietà. Garanzia assoluta di caricamento. Prezzi competitivi, omaggio di programmi ad ogni acquisto. Novità aprile 90: Mammerfist, Vendetta, Pipemania, Impossamole, Beverly Hills Cop, World Cup Soccer 90, Beach Volley, Heavy Metal, ecc. Scrivere o telefonare per ricevere lista, spedire L. 1.500 in francobolli. Un omaggio con il 1° acquisto.
Sin-Club - Casella Postale 303 - 71100 Foggia - Tel. 0883/693104.

● Cerco programma che permetta al CBM 64 di caricare i giochi Spectrum 48K. Sono disposto a pagarlo non più di L. 5.000, fatevi vivi alla fine di agosto. Inoltre compro per CBM 64: Mexico 86, California Games, Winter Games, Rambo 2, World Game, Batman. Li pago L. 1.500-2.000 l'uno.
Piasentin Giorgio - Via Verdi 7 - 33050 Torviscosa (UD) - Tel. 0431/92355.

● Cerco e compro max a L. 15.000 il programma che permette di caricare i giochi dello Spectrum 48K sul Commodore 64, solo zona Catania.
Maurizio Spampinato - Via Passo Gravina 29 - 95125 Catania - Tel. 095/442544.

● Compro in cassetta Black Tiger e sistema totocalcio. Compro programma che trasformi CBM 64 in Spectrum 48K, pago max L. 8.000. Telefonate dalle 18,30 in poi.
Nicola Ravagli - Via Emilia 336 - 40026 Imola (BO) - Tel. 0540/97054.

● Vendo bellissimi giochi per C64 e Amiga. Per CBM 64: Street Surfer, Cabal, Mir. Heli, Turbo Out Run, Technocop, Pornogame, Porno Show, Led Storm, ed altri. Per Amiga: After the War, Batman the movie, Femme fatale, Chase H.Q., Dragons Lair 1 e 2, Super Hang on, Silkworm, Holliwood, Poker, Op. Thunderbolt ed altri. C64 da L. 1.000, Amiga da L. 3.000.
Alessandro Ballanti - Via Gramsci 84 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/57482.

● Cerco giochi per C64 come: Batman, Robocop, Super Mario Bros, Ghostbuster, Double Dragon, Turbo Out Run, Cobra. Chiunque abbia uno di questi giochi telefoni. Vi aspetto. Sono disposto a pagarli L. 1.500 l'uno. Solo cassetta.
Tiso Nicola - Via Cesare Pavese 23 - 71045 Orta Nova (FG) - Tel. 0885/74474.

● Scambio ben 15 cassette giochi di New Playgames e Program, per CBM 64 e Spectrum, con inoltre T. Out Run e M.O.T. originali per il C64, con una cartuccia d'espansione 3/8/16 K, selezionabili per Vic 20.
D'Elia Claudio - Via Bergamo 1 - 73014 Gallipoli (LE) - Tel. 0833/24236.

● Compro a non più di L. 5.000 cad. i giochi su cassetta per CBM 64: Defender of the crown, F1 Manager, The Lost Patrol, Elvira, Ninja Spirit, Space Ace, Ken Shiro 2, Dragon's Lair 3. Telefonare ore pasti.
Daniele Catellani - Via 25 Luglio, 25 - 41049 Sassuolo (Modena) - Tel. 804346.

● Compro a L. 1.000 cadauno giochi per CBM 64 su cassetta: Sly Spy, Secret Agent, Black Tiger, Shadow Beast, World Cup 90, Italy 90, F1 Manager, Double Dragon 2, ecc. Max serietà. Telefonare ore pasti.
Bello Pietro - Via W. Tobagi 2 - 20013 Magenta (MI) - Tel. 02/9791739.

● Compro giochi per Commodore 64 sportivi dove si fa i maneg come Football Manager. Inviare la propria lista con i relativi prezzi ed un vostro voto da 1 a 10 dei giochi Cerco inoltre utilities.
Alessandro Bertoldi - Via Alfieri 73 - 52100 Arezzo - Tel. 0576/904310.

● Vendo per C64 su cassetta a L. 3.000 l'uno i seguenti giochi: Tusker, Last Ninja 1-2, E.H. Int. Soccer, Thunderblade, Microprose Soccer, Shinobi, New Zeland Story, Raimbow Islands, Italy 90, Ghostbusters 2, Bubble Bobble, Robocop, Power Drift, Operation Wolf, Barbarian e molti altri in arrivo continuo.
Massimo Borghi - Voc. Castello 1/A - 05033 Collescipoli (TR) - Tel. 0744/811466.

● Fantastico! Vendo Spectrum 128 K nuovissimo, accessoriato, compreso manuale di istruzioni, tutti i programmi giochi e dimostrativi, due joystick, registratore con 30' giochi bellissimi a L. 250.000.
Gaetano La Rocca - Via Valleradice 46 - 03039 Sora (Frosinone) - Tel. 0376/817495.

● Compro quattro giochi di cui: New Zealand Story, Kick Off, Samurai, Wonderboy 2, Rambo 3, su cassetta.
Antonio Parco - Aereoporto 61ª B.A. - 73100 Galatina (LE) - Tel. 0832/632092.

● Cerco il programma che trasforma lo ZX Spectrum in CBM 64. Inoltre compro o scambio programmi per lo Spectrum.
Tatiana Longo - Via Caneve 58 - 30173 Mestre (VE) - Tel. 041/971016.

● Cerco programma che permette di caricare i programmi dello Spectrum 48K in linguaggio macchina, sul Commodore 64. Cerco inoltre tutti i giochi che riguardano il calcio. Tutto a prezzi ragionevoli. Infine vendo, scambio e compro i più bei videogames per il 64. Annuncio sempre valido.
Marco D'Onofrio - Rione Cicalese 69 - 84025 Eboli (Salerno) - Tel. 0828/361591.

● Vendo per CBM 64 su cassetta i seguenti giochi: Combact School, Crazy Cars I, Platoon, Moto race, Supercicle, Indy, Gauntlet, Arkanoid 2, Ry Gar, Scuola Kung Fu, Cabal, Green Beret, Rolling Thunder. Su disco: Defender, Hazzard, Popeye I-II, Buggy Boy, Corrida, Pornogame da L. 1.000 a L. 5.000.
Massimiliano Luconi - Via Pantiere 1 - 60035 Jesi - Tel. 0731/207821.

● Compro Football of the Year 1-2, Calcio Mania, Peter Beardsley's Int. Football. Gazza's Super Soccer.
Gallina Antonio - Vico d'Alonzo 1 - 81050 Pastorano.

● Cerco e compro per lo Spectrum, 48/128 K: Super Wonderboy. Ok, va bene anche duplicato, ma attenti, si deve caricare. Telefonatemi ore pasti.
Carlo Rotolo - Via Numa Pompilio 7 - 20123 Milano - Tel. 4811400.

● Cerco giochi C64 su nastro: Dragon's Lair II, Operation Wolf, Bubble Bobble e Combact School per L. 4.000.
Eugenio Di Matteo - Via Melville 19 - 00143 Roma - Tel. 06/5018396.

● Vendo Out Run a L. 5.000 e Indoor Sports a

L. 8.000. Inoltre Fo For the Gold tutta l'Atletica leggera a L. 3.000. Se siete interessati telefonare ore pasti. Sono tutti giochi originali con buonissime grafiche. Aggiungo che sono tutti giochi per il Commodore 64. Posso vendere anche Ping Pong originale a L. 7.000.
Bianchi Mirio - Via Norma Fratelli 26 - 58022 Follonica (GR) - Tel. 0569/42638.

● Vendo ZX Spectrum 128K, 2A, pistola Sinclair con giochi, 5 joystick, registratore incorporato con circa 120 giochi, libri di istruzioni, 5 cassette per il Videobasic al prezzo di L. 150.000. Scambio il tutto con CBM 64, registratore e 5 joystick.
Cristian - Via Solaroli 6 - 20141 Milano - Tel. 02/562455.

● VendO CBM 64 nuovo modello, registratore, Disk Drive 1541 II, joystick Speedking, adattatore telematico, tutto con i manuali per l'uso e corredato da più di 100 giochi originali e Geos V.1.2. Prezzo L. 500.000, ottimo affare poiché tutto è in perfette condizioni.
Valotta Rosario - Via S. Aloe 66 - 88018 Vibo Valentia (CZ) - Tel. 0963/42486.

● Compro Bomb Jack per il CBM 64.
Manuel Zandonai - Via Masi 12 - Pomarolo (Trento) - Tel. 0464/410118.

● Cerco i seguenti giochi: Altered Beast, Forgotten Word. Gli scambiamo con a scelta 2 o più giochi tra cui: Tusker, Mith, Rastan, Operation Wolf, Dragon's Lair 1-2, Double Dragon 1-2.
Bastianelli Gabriele - Via Mazzini - 61029 Urbino (PS) - Tel. 0722/4013.

● Cerco programma per CBM 64 per disegnare giochi in cui sia presente la parte di dati per collegare la tastiera o il joystick. Telefonare ore pasti.
Gabrio Ravizzoli - Via XXIV Maggio, 2 - Bellinzago 28043 - Tel. 0321/985588.

● Vendo un'infinità di giochi per Spectrum 48K e CBM 64: Bubble Bobble, Flinstones, Dragon's Lair, Indiana Jones and the Temple of doom, Ghost'n Goblins, Green Beret, Hard Commander (favoloso), Chuckle Egg, Mr. Wimpy e tantissimi altri. Telefonatemi subito.
Guido Tubino - Via Catalani 2/21 - Sestri P. 16154 - Tel. 673122.

● Cerco/compro il programma che trasforma i giochi CBM 64 in ZX Spectrum 128K + 2 con un joystick Sinclair. Sono disposto a pagare fino a L. 30.000. Telefonare ore pasti. Se avete solo il programma pagherò fino a L. 10.000, se avete solo il joystick pagherò fino a L. 20.000.
Paolo Torricelli - Via La Pira 11 - 33014 Monteroni (SI) - Tel. 0577/375213.

● Cerco amici che hanno Commodore 64 (disco) per scambio di idee, giochi, utilità di qualsiasi genere. Inoltre duplico giochi (che posseggo) gratuitamente.
Massimo Morelli - Via Rossini 13-15 - 20025 Cerro Maggiore - Tel. 0331/519567.

● Vendiamo giochi e utility per CBM 64, trattabili e duplicazioni di originali e non con le spiegazioni: Steigar, Dragon's Lair, Double Dragons, Super Robin Hood, Rampage, Garmos, Italy Soccer 90, Split personalitec, Toy bizzarre, Shiangay, King Kong, Galactyda L. 5.000. A L. 1.500: Mundial 90, Rigori, Goal, Microcup, Football, Inter. Soccer, Tennis, Ping Pong II, Olimpiadi, La Casa, Ghost'n Goblins e altri.
Michele Panettieri - Via Carlo Levi 7 - 75020 Marconia (MT) - Tel. 0835/411289.

● Vendo per Amiga e C64 i seguenti giochi: per Amiga: Ninja Spirit, Turrican, Ninja Warrior, After the War, Chase H.Q. ecc. da L. 3.000 a L. 5.000. Per C64: Double Dragon, Heavy Hand, Strip Poker, Enduro Racer, Calcio (con rovesciate, calci d'angolo) ecc. da L. 1.000 a L. 3.000.
Alessandro Ballanti - Via Gramsci 84 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/57482.

● Vendo C64, 2 joystick, registratore, cavi, alimentatore, 100 giochi, per la modica somma di L. 270.000. La tastiera è il modello nuovo.
Alessandro Cesa - Via Cesa 25 - 32020 Limana (BL) - Tel. 970472.

● Cerco Turbo Out Run su cassetta per C64.
Migaleddu Fabio - Via Abruzzo 8 - 09016 Iglesias - Tel. 43315.

● Eccezionale! Vendo per CBM 64 su cassetta tutte le ultime novità a prezzi ragionevoli: Turrican, Raimbow Islands, Hawkeye, Slayer, il mitico Fairlight, L'onnipotente Myth,, il grandioso R-Type e migliaia di altri giochi.
Marco Riva - Via Alessandro Volta 17 - 22068 Monticello B.za (Como) - Tel. 9204569.

● Vendo i migliori giochi per il C64 su cassetta a L. 4.000 cadauno e copia. Alcuni esempi: Armalyte, Dragon Ninja, Microsoccer, Guerrilla War, Arkanoid I-II, Slap Fight, Flying Shark, Salamander, Party Girls, The New Zealand Story, Super Wonderboy, Pacmania e tanti altri.
Sardaro Michele - Via L. Pirandello 13 - 70051 Barletta (BA) - Tel. 0883/572090.

● Vendo trasformatore Spectrum in CBM 64 e viceversa, solo 25.000, spese comprese. Per sole 35.000 vendo emulatore MS-DOS per CBM 64 copia unica su disco.
Donato Sebastiano - Casella Postale 77 - 50012 Bagno a Ripoli.

● Compro giochi per Spectrum come: Tennis, Boxe, Basket, Pallavolo e inoltre: The Untouchables, Batman 1/2, Ghost'n Goblins, Out Run, Chase H.Q. Sono interessato a tutti i tipi di giochi sportivi.
Fabro Andrea - Viale Ledra 5 - 33030 San Vito di Pagagna (UD) - Tel. 0432/809246.

● Vendiamo le ultime novità su cassetta come: Barbarian 1-2, Batman, Batman the movie, Beverly Hills Cop, Kik Off, Ghostbusters 1-2, Indiana Jones, Turbo Out Run, Pro Tennis Tour, Red Heat, Last Ninja, Double Dragon, Italy 90 Soccer, E.H. International Soccer, Bionic Commando, Navy Moves e tanti altri ad un prezzo veramente eccezionale.
Abiusi Luigi - Via Eritrea 34 - 70022 Altamura (BA) - Tel. 080/8701703.

● Vendo CBM 64, registratore, joystick, 200 giochi, penna ottica, reset, doppia piastra a L. 350.000. Molti giochi sono originali.
Bertolino Davide - Via Abetone 83 - 47023 Cesena (FO) - Tel. 0547/332408.

● Compro a qualsiasi prezzo videogiochi: Indiana Jones e l'Ultima Crociata, La storia Infinita, Labyrinth, Goonies, Goldrake, Superman, Ritorno al futuro I-II.
Raffaele Martinelli - Via Mastrogennaro 59 -

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

SPECIAL PROGRAM N. 70

SCRIVERE IN STAMPATELLO

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

NOME______________ INDIRIZZO______________

CAP________ CITTA'______________ TEL.__________ ETA'______

84012 Angri (SA) - Tel. 081/947542.
● Vendo CBM 64 New (1 anno di vita), copritastiera, Drive 1541, 2 registratori, Niky cartridge, joystick, duplicanastri 200 DSK giochi/programmi, 80 nastri giochi/programmi, 7 giochi or. manuali e riviste in italiano. Costo L. 700.000 + spese postali.
Volpe Pasquale - Via F. Telesino 3 - Agropoli (SA) 84043 - Tel. 822340.
● Cerco e compro a prezzo trattabile il programma che trasforma i giochi del CBM 64 in quelli dello Spectrum e viceversa. Cerco anche il programma Calc result.
Iacopo Barsali - V.le Redi 5 - 50144 Firenze - Tel. 333425.
● Vendo a prezzi stracciati i più stupendi giochi per C64 ed Amiga: WWF, Ivanhoe, Dragons Lair 1,2, Space Ace, Dragon Ninja, Vigilante, Snoopy, Xenon 2, Robocop, Shadow the Beast 1,2, Altered Beast, Wonderboy II, Batman, After the war, Raimbow Islands, Ghostbusters II, Black Tiger, Dinamite Dux, Double Dragons, New Zealand Story, Out Run 1,2, Stunt Cart, It came from the desert, Shinobi e moltissimi stupendi giochi da non perdere.
Mariano Fraschetti - Via Corriera 1 - 06046 Serravalle di Norcia (PG) - Tel. 0743/818122.
● Cerco giochi per CBM 64 (cassette) del tipo: W Ball, Beach Volley, Super Volley Ball, Mexico 86, Dragon Ninja, R-Type, Superman, Dragon's lair, Strip Poker, Barbarian 2, Savage, Microprose Soccer, F1 Manager, Ken Shiro, Wonderboy, Supercar, Double Dragon, Italy 1990, G.P. Tennis Manager, Tennis Ace, Golden Axe. Sono interessato a tutti, nessuno escluso. Possibilmente originali.
Palomba Giordano - Via Monviso 27 - 22074 Lomazzo (CO) - Tel. 02/96370177.
● Scambio software per Commodore 64 su nastro e anche su disco. Su disco possiedo già 300 titoli originali inglesi. Aspetto amici utenti di C64 per proficuo scambio software da tutta Italia.
Maurizio Garagozzo - Via Comitato Liberazione 45 - 44100 Ferrara - Tel. 0532/54784.
● Attenzione! Sono sempre io, Volpi Davide a proporvi una nuova fantastica offerta a L. 25.000: 20 giochi su cassetta o disco a vostra scelta (o su mia lista), nuovi, vecchi, come volete. Vendo inoltre giochi in cassettone originale a L. 10.000: Rambo III, Super Hang-On.
Volpi Davide - Via Acciaierie 8 - 20089 Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2127403.
● Cerco programma che trasformi CBM 64 in Spectrum 48K su cassetta. La cifra è di L. 9000. Max serietà (annuncio sempre valido). Telefonare ore pasti.
Salvatore Fazzolari - Via Rivarolo 58/B - 10070 Mappano (TO) - Tel. 011/2622318.
● Vendo: Pericolo Bombe, Axis, Stunt Car, Simulator, Chase H.Q., Test Drive, scuola di Kung Fu, Braccio di Ferro, Samurai, e tanti altri giochi a L. 1.000 l'uno.
Giovanni - Via Milano 10 - 35010 Padova - Tel. 049/8930352.
● Cerco stampante per ZX Spectrum 128 anche usata, purché funzionante max L. 70.000. Vendo cassette giochi e utility tipo Ninja Vendetta, Power Drift, Moonwolker e altri. Vendo utility come Archivio per titoli cassette e cambio caratteri, posseggo anche programma che permette di far parlare lo ZX Spectrum L. 25.000, per chi vuole contattarmi posso dare lista. Solo utility. Telefonare ore cena 19/20.
Piona Massimiliano - Via G. Matteotti - 21023 Malgesso - Tel. 0332/706424.
● Vendo giochi per il Commodore 64 su cassetta. I giochi sono: Golf, Mundial World Soccer, Alien, Sindrome, Ninja Spirit, Blasteroids, Double Dragon 1-2, Last Ninja Warriors, Shinobi, Barbarian 2, Italy Soccer '90, Pallacanestro, Tennis, Turrican, a L. 2.000 ognuno + cassetta vuota.
Peppoloni Marco - Via Barco 8 - 06038 Spello (PG) - Tel. 0742/652275.
● L'anonima 64 vende i duplicati dei migliori giochi per CBM 64 come: Out Run, Turbo Out Run, Double Dragon, Pacland, Pacmania, Scorpius, Thunderblade, Calcio con Pioggia, World Cup Soccer Italia 90, Calcetto, Cybernoid I, e molti altri. Telefonare ore pasti.
Manuel Nicoli - Via Piemonte 28 - 36016 Thiene (VI) - Tel. 362524.
● Cerco programma che trasformi il CBM 64 in Spectrum 48 K e viceversa. Telefonare ore pasti.
Luca Spogli - Via Bravetta 184 - 00100 Roma - Tel. 6663898.

L. 8.000. Inoltre Fo For the Gold tutta l'Atletica leggera a L. 3.000. Se siete interessati telefonare ore pasti. Sono tutti giochi originali con buonissime grafiche. Aggiungo che sono tutti giochi per il Commodore 64. Posso vendere anche Ping Pong originale a L. 7.000.
Bianchi Mirio - Via Norma Fratelli 26 - 58022 Follonica (GR) - Tel. 0569/42638.

● Vendo ZX Spectrum 128K, 2A, pistola Sinclair con giochi, 5 joystick, registratore incorporato con circa 120 giochi, libri di istruzioni, 5 cassette per il Videobasic al prezzo di L. 150.000. Scambio il tutto con CBM 64, registratore e 5 joystick.
Cristian - Via Solaroli 6 - 20141 Milano - Tel. 02/562455.

● VendO CBM 64 nuovo modello, registratore, Disk Drive 1541 II, joystick Speedking, adattatore telematico, tutto con i manuali per l'uso e corredato da più di 100 giochi originali e Geos V.1.2. Prezzo L. 500.000, ottimo affare poiché tutto è in perfette condizioni.
Valotta Rosario - Via S. Aloe 66 - 88018 Vibo Valentia (CZ) - Tel. 0963/42486.

● Compro Bomb Jack per il CBM 64.
Manuel Zandonai - Via Masi 12 - Pomarolo (Trento) - Tel. 0464/410118.

● Cerco i seguenti giochi: Altered Beast, Forgotten Word. Gli scambiamo con a scelta 2 o più giochi tra cui: Tusker, Mith, Rastan, Operation Wolf, Dragon's Lair 1-2, Double Dragon 1-2.
Bastianelli Gabriele - Via Mazzini - 61029 Urbino (PS) - Tel. 0722/4013.

● Cerco programma per CBM 64 per disegnare giochi in cui sia presente la parte di dati per collegare la tastiera o il joystick. Telefonare ore pasti.
Gabrio Ravizzoli - Via XXIV Maggio, 2 - Bellinzago 28043 - Tel. 0321/985588.

● Vendo un'infinità di giochi per Spectrum 48K e CBM 64: Bubble Bobble, Flinstones, Dragon's Lair, Indiana Jones and the Temple of doom, Ghost'n Goblins, Green Beret, Hard Commander (favoloso), Chuckle Egg, Mr. Wimpy e tantissimi altri. Telefonatemi subito.
Guido Tubino - Via Catalani 2/21 - Sestri P. 16154 - Tel. 673122.

● Cerco/compro il programma che trasforma i giochi CBM 64 in ZX Spectrum 128K + 2 con un joystick Sinclair. Sono disposto a pagare fino a L. 30.000. Telefonare ore pasti. Se avete solo il programma pagherò fino a L. 10.000, se avete solo il joystick pagherò fino a L. 20.000.
Paolo Torricelli - Via La Pira 11 - 33014 Monteroni (SI) - Tel. 0577/375213.

● Cerco amici che hanno Commodore 64 (disco) per scambio di idee, giochi, utilità di qualsiasi genere. Inoltre duplico giochi (che posseggo) gratuitamente.
Massimo Morelli - Via Rossini 13-15 - 20025 Cerro Maggiore - Tel. 0331/519567.

● Vendiamo giochi e utility per CBM 64, trattabili e duplicazioni di originali e non con le spiegazioni: Steigar, Dragon's Lair, Double Dragons, Super Robin Hood, Rampage, Garmos, Italy Soccer 90, Split personalitec, Toy bizzarre, Shiangay, King Kong, Galactyda L. 5.000. A L. 1.500: Mundial 90, Rigori, Goal, Microcup, Football, Inter. Soccer, Tennis, Ping Pong II, Olimpiadi, La Casa, Ghost'n Goblins e altri.
Michele Panettieri - Via Carlo Levi 7 - 75020 Marconia (MT) - Tel. 0835/411289.

● Vendo per Amiga e C64 i seguenti giochi: per Amiga: Ninja Spirit, Turrican, Ninja Warrior, After the War, Chase H.Q. ecc. da L. 3.000 a L. 5.000. Per C64: Double Dragon, Heavy Hand, Strip Poker, Enduro Racer, Calcio (con rovesciate, calci d'angolo) ecc. da L. 1.000 a L. 3.000.
Alessandro Ballanti - Via Gramsci 84 - 60035 Jesi (AN) - Tel. 0731/57482.

● Vendo C64, 2 joystick, registratore, cavi, alimentatore, 100 giochi, per la modica somma di L. 270.000. La tastiera è il modello nuovo.
Alessandro Cesa - Via Cesa 25 - 32020 Limana (BL) - Tel. 970472.

● Cerco Turbo Out Run su cassetta per C64.
Migaleddu Fabio - Via Abruzzo 8 - 09016 Iglesias - Tel. 43315.

● Eccezionale! Vendo per CBM 64 su cassetta tutte le ultime novità a prezzi ragionevoli: Turrican, Raimbow Islands, Hawkeye, Slayer, il miti-

Tagliando da compilare e spedire in busta a
di SPECIAL PROGRAM
presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 2012

VENDO | COMPRO
(cancellare i settori che non interessano)
CERCO | TROVO

SPECIAL PRO

SCRIVERE IN

NOME________ INDIRIZZO________

CAP________ CITTA'________ TEL.________

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME